**Didaktisk relasjonsmodell**

**Tema:** IKT i norsk

**Mål fra læreplanen:***Grunnleggende ferdigheter i norskfaget:   
Å kunne bruke digitale verktøy i norsk er nødvendig for å mestre nye tekstformer og uttrykk. Dette åpner for nye læringsarenaer og gir nye muligheter i lese og skriveopplæringen, i produksjon, komponering og redigering av tekster. I denne sammenheng er det viktig og utvikle evne til kritisk vurdering og bruk av kilder. Bruk av digitale verktøy kan støtte og utvikle elevenes kommunikasjonsferdigheter og prestasjoner.*

***Komptetansemål:***

* *Finne stoff til egne skrive- og arbeidsoppgaver på biblioteket og Internett.*
* *Drøfte og vurdere skjønnlitterære tekster med utgangspunkt i egne opplevelse og med forståelse for språk og innhold.*
* *Lage sammensatte tekster med bilder, utsmykninger og varierte skrifttyper til en større helhet, manuelt og ved hjelp av digitale verktøy.*
* *Bruke sang, musikk og bilder i framføringer og presentasjoner.*
* *Gi en begrunnet vurdering av andres muntlige fremføringer.*

Kilder:

KL06: Læreplan i norsk

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Vurdering** | **Forutsetninger** | **Mål** | **Aktivitet** | **Innhold** |
| **Prosessvurdering.**  - veiledning og vurdering ut i fra hvor gruppa står.  -ferdigstilt produkt fremføres og de får umiddelbar tilbakemelding fra klassen og lærer  -Som lærere vil vi fokusere på hva elevene kan av IKT bruk.  Hvordan de har klart å bruke de to programmene de skal jobbe med.  Hele klassen gir tilbakemeldinger på hvordan denne arbeidsmetoden har fungert.  For å sjekke læringsutbyttet gir vi hver elev et spørsmål etter fremføringen (tilpasses den enkeltes nivå) | Opplegget er tenkt til 7.trinn  Varighet: alle norsktimer de neste to uker  To av gruppene fremfører opplegget sitt på neste foreldremøte  Elevene jobber i grupper på 5, inndelt av lærer  Oppgaven utføres i skoletiden, med mulighet for veiledning og der alle har lik tilgang til pc  Det er to pc på hver gruppe.  Tilgang til begge programmene, hvilket betyr medlemskap på [www.creaza.no](http://www.creaza.no), og at photostory 3 er nedlastet på pcen.  Innføring i åndsverksloven  Kamera, kabler til hver gruppe.  Tilpasset opplæring:  - Elevene får styre litt selv innad i gruppen, og jobber i eget tempo, men må være ferdig til en satt frist.  - alle tildeles oppgaver etter sitt nivå, bla skriveferdigheter | Målet for undervisningen er at elevene ved hjelp av IKT skal bevege seg innenfor de gitte kompetansemål.  De skal lage fotofortelling og digital tegneserie. Begge tingene skal skje på pc.  Fotofortellingen skal vise gruppa sin tolkning av et norsk dikt/sang/rim/regle.  Tegneserien skal baseres på deres tolkning av Ivar Aasen og språkstriden i Norge. I tillegg til fakta får de her kunstneriske friheter.  Det skal skrives på nynorsk.  Alle i gruppa skal delta | Klassen får innføring der begge programmene blir vist og forklart.  Gjennomgang av åndsverksloven  Inndeling i grupper, samarbeidslæring  Videre blir jobben lagt over på elevene mens lærer sirkulerer mellom gruppene.    **Alle gruppene starter med photostory 3.**  De finneret norsk dikt/sang/rim/regle.  Elevene tar selv bilder, legger over på pc, for så å bruke dem videre i programmet.  De strukturerer bildene, legger til tekst, velger overganger og musikk.  På **Creaza** lages en tegneserie på nynorsk.    Elevene finner informasjon om Ivar Aasen, og språkstriden i Norge.  De bygger opp tegneserien med bakgrunner, kara kterer, rekvisita, snakkebobler mm  Presentasjon av ferdige produkter | Manøvrere og bruke begge dataverktøyene , samt bruke fotokamera, ledninger og program for å legge over bilder til pc.    Forståelse for åndsverksloven og begrensninger som følge av den  Kunnskap om Ivar Aasen, skriftlig nynorsk (vil ikke bli vurdert) |